

VU Research Portal

Van Minecraft tot mediaopvoeding

van Kruistum, C.J.

published in

De Wereld van het Jonge Kind
2016

document version

Publisher's PDF, also known as Version of record

[Link to publication in VU Research Portal](#)

citation for published version (APA)

van Kruistum, C. J. (2016). Van Minecraft tot mediaopvoeding. *De Wereld van het Jonge Kind*.

General rights

Copyright and moral rights for the publications made accessible in the public portal are retained by the authors and/or other copyright owners and it is a condition of accessing publications that users recognise and abide by the legal requirements associated with these rights.

- Users may download and print one copy of any publication from the public portal for the purpose of private study or research.
- You may not further distribute the material or use it for any profit-making activity or commercial gain
- You may freely distribute the URL identifying the publication in the public portal ?

Take down policy

If you believe that this document breaches copyright please contact us providing details, and we will remove access to the work immediately and investigate your claim.

E-mail address:

vuresearchportal.ub@vu.nl

Digitaal mediagebruik van jonge kinderen

Van Minecraft tot mediaopvoeding

Belemmeren of bevorderen digitale media de ontwikkeling van kinderen? Daar is nog weinig over bekend. Toch kun je als leerkracht veel leren van de verschillende manieren waarop ouders omgaan met het digitale mediagebruik van jonge kinderen.

Claudia van Kruistum werkt als docent en onderzoeker Onderwijs pedagogiek aan de Vrije Universiteit Amsterdam

Ivan is 6 jaar en houdt van spellen, zowel echte als virtuele. Van opa leert hij dammen en van YouTube-ster Enzo Knol leert hij Minecraft spelen. Op een dag vertelt hij mij, zijn moeder, dat hij via het kanaal van Enzo Knol 300 filmpjes over Minecraft heeft gevonden en dat hij inmiddels bij filmpje 34 is. Ik vraag mijzelf af of ik ervan moet schrikken hoeveel tijd hij klaarblijkelijk achter YouTube doorbrengt – elk filmpje duurt minstens een kwartier. Maar net als bij veel ouders overheerst bij mij het gevoel dat dit zijn ontwikkeling ten goede komt. Het stimuleert bijvoorbeeld zijn fantasie en er is doorzettingsvermogen voor nodig.

Belemmerend of bevorderend?

Uit onderzoek van Mediawijzer.net (2016) blijkt dat het merendeel van de ouders van mening is dat digitale

media bijdragen aan de ontwikkeling van kinderen. Toch is er reden voor scepsis. Diverse deskundigen beweren dat zeker heel jonge kinderen beter af zijn als ze zo weinig mogelijk tijd achter schermen doorbrengen en zoveel mogelijk interactie hebben met de fysieke wereld en met andere mensen. Zij wijzen erop dat apps die aangeprezen worden als educatief dat meestal niet zijn. In ieder geval niet voor de allerejongsten, want die zijn cognitief nog niet klaar voor schools leren. Mediawijzer.net (2014) publiceerde hierover het volgende: 'Elke claim dat beeldschermmedia op deze leeftijd het schoolse leren stimuleren of ondersteunen, is dus voorbarig, niet wenselijk en moet met grote argwaan worden benaderd.' Hier valt het een en ander

op af te dingen. In feite is dus heel weinig bekend over in hoeverre digitale media de ontwikkeling van kinderen belemmeren of juist bevorderen.

Voor oude media is dat wel anders. Er zijn bijvoorbeeld veel onderzoeken gedaan, waaruit naar voren komt dat voorlezen belangrijk is voor de taalontwikkeling. Het advies vanuit scholen en bibliotheken is dan ook eenduidig. Bovendien krijgen ouders en leerkrachten strategieën aangereikt om meer te halen uit het voorlezen. Het ontwikkelen van richtlijnen omtrent digitaal mediagebruik staat daarentegen nog in de kinderschoenen. Er is vooral weinig onderzoek gedaan naar jonge kinderen (en hun media-gebruik), die sinds de opkomst van tablets een relatief nieuwe doelgroep vormen.

Kwalitatief onderzoek

Vanwege het gebrek aan onderzoek naar jonge kinderen en digitale media is de Europese Commissie in 2014 een kwalitatieve studie gestart naar kinderen jonger dan 8 jaar. Kwalitatief onderzoek is juist in dit stadium belangrijk, omdat er nog weinig bekend is. Het stelt ons in staat om ideeën te genereren die vervolgens in grootschalige studies getoetst kunnen worden. Vorig jaar heeft Nederland voor het eerst meegedaan aan dit onderzoek. In september en oktober 2015 zijn 10 Nederlandse gezinnen met een kind in de leeftijd van 6 of 7 jaar (gewoonlijk groep 4) thuis bezocht. Diverse gezinsleden werden geïnterviewd, samen en apart, en het digitale mediagebruik van kinderen werd geobserveerd. Deze thuisbezoeken leveren een rijk beeld op van wat kinderen zoal met digitale media doen, hoe diverse gezinsleden tegen digitale media aankijken en op welke manier ouders het gebruik beperken of juist stimuleren. Hoe grijpen ouders met sterk uiteenlopende achtergronden (jong/oud, autochtoon/allochtoon, laagopgeleid/hogopgeleid, stads/dorps) in het digitale mediagebruik van jonge kinderen in? Inzicht hierin is niet alleen nuttig voor andere ouders die graag meer te weten willen komen over de manier waarop ze met het digitale mediagebruik van hun jonge kind om zouden kunnen gaan.



Minecraft stimuleert kinderen om hun fantasie te gebruiken

Leerkrachten hebben er baat bij om te weten welke mediastrategieën ouders hanteren



• Wilbert van Woensel

Door bepaald gebruik te stimuleren, kun je het leerpotentieel van digitale media benutten

Leerkrachten hebben er ook baat bij om te weten welke uiteenlopende strategieën ouders hanteren. Zij kunnen deze strategieën bijvoorbeeld overnemen of juist proberen bij te sturen door middel van voorlichtingsbijeenkomsten en ouderbetrokkenheidsprojecten.

Mediaopvoeding

Vrijwel alle ouders uit de kwalitatieve studie – de namen die in dit artikel genoemd worden, zijn fictief – zien zowel positieve als negatieve kanten aan digitale media: deze media zijn leuk en noodzakelijk voor kinderen, maar ook verslavend en afleidend. Het sentiment dat echter onder ouders overheerst, is dat digitale media leerzaam zijn en dat kinderen baat hebben bij het verwerven van kennis en vaardigheden die zij op school en later in hun leven nodig hebben. Vader Philip vertelt bijvoorbeeld over die keer dat zijn dochter Felicia (7 jaar) haar favoriete liedje wilde opzoeken: Space. Ze moest toen zelf bedenken hoe je het woord spelt en of het een Engels of Nederlands woord is. Zo'n activiteit is volgens hem leerzaam en uitdagend. Zie het kader 'Leren zoeken op YouTube' hiernaast voor een andere manier waarop ouders hun kind zoekvaardigheden bijbrengen. Hoewel er consensus bestaat over het leerzame aspect van digitale media, zijn er ook verschillen tussen

ouders in de manier waarop ze tegen het digitale mediagebruik van hun kinderen aankijken en hoe ze daar vervolgens mee omgaan. We hebben grofweg drie typen mediaopvoedstijlen gezien onder ouders. Deze stijlen vertegenwoordigen drie typen meningen die ouders hebben over digitale media en moeten gezien worden als verschillen in nadruk die zij leggen op bepaalde waarden in hun mediaopvoeding. Die waarden zijn: vrijheid, bescherming en balans.

>>

Leren zoeken op YouTube

Vader en moeder Van der Horst hebben een fraaie anekdote over de manier waarop zij hun dochter Lisa (6 jaar) wapenen tegen indrukwekkende beelden op YouTube: 'Lisa had op een gegeven moment YouTube op de iPad ontdekt en ze was geïnteresseerd in 'zwanger zijn'. Dat kon ze ook schrijven en dus ging ze op YouTube 'zwanger' intikken. Dan krijg je dus ook grafische filmpjes van bevallingen te zien. Op een gegeven moment was het wel heel stil boven. En als ze meteen de iPad wegdoet, dan weet je: dat is niet goed. En dan kijken we wat het laatste is wat ze heeft bekeken. Toen hebben we uitgelegd dat als ze dingen wil weten over zwanger zijn, ze dat aan ons kan vragen. Dan vertellen we dat het Klokhuis bijvoorbeeld een goede bron is en dat het niet slim is van haar om zelf op YouTube dingen in te tikken. Dat kan tot nare filmpjes leiden. Dus als ze nu iets zoekt op YouTube, dan zet ze erbij 'Klokhuis'.' Zie ook het kader 'Zo stimuleer je digitaal mediagebruik' op p. 30.

Zo stimuleer je digitaal mediagebruik

Het komt niet veel voor dat ouders hun kind op een doelbewuste manier stimuleren om digitale media te gebruiken, maar onderzoek heeft onderstaande voorbeelden opgeleverd.

1. Betalen voor kwaliteit

De meeste ouders kiezen bij voorkeur voor gratis apps. Toch betalen Piet en Annejet Achterkamp voor het spel Farming Simulator, dat hun zoon Ingmar (5 jaar) graag speelt. Hij is uitgekeken op de demoversie en heeft behoefte aan meer uitdaging.

2. Verdiepen van interesses

Cynthia Staring houdt van Spanje en volgt een cursus Spaans. Op een zeker moment toont haar dochter Haylee (7 jaar) daar ook interesse in. Cynthia installeert enkele Spaanstalige apps voor Haylee, zodat ze Spaanse woordjes kan leren.

3. Verbindingen leggen met regulier spel

Sophie Mulder (7 jaar) speelt graag bordspellen, zoals Zeeslag. Haar vader John installeert Zeeslag voor haar op de tablet en speelt het spel samen met haar.

4. Zoekvaardigheden ontwikkelen

Felicia Driessen (7 jaar) wil haar favoriete liedje opzoeken via YouTube: Space. Vader Philip helpt haar daarbij. Hij vraagt haar om te bedenken hoe je het woord spelt en of het een Engels of Nederlands woord is.

5. Praten over media-inhouden

Sophie Mulder (7 jaar) kijkt graag naar het Jeugdjournaal. Vader John kijkt met haar mee als er schokkende beelden getoond worden, bijvoorbeeld van het jongetje dat uit Syrië is gevlucht en levenloos op een Turks strand ligt. Hij praat er met haar over.

6. Verwerven van (vreemde) taal

De familie Hendriks is recentelijk naar Nederland terugverhuisd. Vader Patrick en moeder Willemijn zetten de tablet in om Debby (7 jaar) en Masha (5 jaar) hun Engels bij te laten houden.

1. Begrensde vrijheid

Haylee (7 jaar) woont samen met haar moeder Cynthia. Volgens Cynthia heeft Haylee affiniteit met educatieve apps, zoals Ambrasoft en Scula, en speelt ze spelletjes waar ze Spaans van kan leren. Recentelijk zocht Haylee via YouTube op welke kleur poep heeft en deed daar uitgebreid verslag over bij haar moeder. Cynthia vindt digitale media dan ook leerzaam, nuttig, informatief en uitdagend, al ziet ze ook wel in dat deze sociaal isolerend en afleidend kunnen zijn. Omdat Cynthia het belangrijk vindt dat Haylee is voorbereid op de moderne maatschappij, perkt ze het digitale mediagebruik nauwelijks in. Haylee heeft zelfs een eigen tablet. Moeder Cynthia vertegenwoordigt de mediaopvoedstijl van 'begrensde vrijheid': ze is een voorstander van digitale media, vindt vrijheid belangrijk en



Kennisnet biedt handvatten om

geeft haar kind de ruimte. Ze heeft weliswaar bepaalde (onuitgesproken) regels, maar biedt over het algemeen veel gelegenheid om digitale apparaten te gebruiken en is inschikkelijk als het gaat om de hoeveelheid tijd die Haylee eraan mag besteden.

2. Maximale grenzen

Esra (7 jaar) woont samen met haar moeder Fatma. Fatma is overwegend negatief over digitale media, die volgens haar ongezond, saai, sociaal isolerend en een verspilling van tijd zijn, al erkent ze dat deze gunstig kunnen zijn voor de taalontwikkeling. Esra heeft een eigen tablet, omdat ze die van haar vader heeft gekregen, die niet bij hen woont. Het liefst heeft Fatma dat Esra digitale media zo min mogelijk gebruikt. Daarom is ze vrij streng en perkt ze het gebruik in, bijvoorbeeld door tijdslimieten te geven of door een apparaat te verstoppen. Moeder Fatma vertegenwoordigt de mediaopvoedstijl van 'maximale grenzen': ze is een tegenstander van digitale media, wil haar kind beschermen tegen mogelijk schadelijke effecten en neemt daartoe (soms strenge) maatregelen.

3. Streven naar balans

Rosalie (7 jaar) woont samen met haar vader Piet, moeder Annejet en broertje Ingmar (5 jaar). Piet en Annejet zijn positief over digitale media, die volgens hen leuk en leerzaam zijn. Rosalie en



met behulp van digitale media ICT-vaardigheden te ontwikkelen

Ingmar krijgen daarom aan de ene kant de ruimte om digitale media te gebruiken. Aan de andere kant willen Piet en Annejet er niet teveel nadruk op leggen. Andere dingen zijn namelijk ook belangrijk volgens hen, bijvoorbeeld dingen met je handen doen en als gezin veel tijd met elkaar doorbrengen. Piet en Annejet vertegenwoordigen de mediaopvoedstijl van 'streven naar balans': ze zijn voorstanders noch tegenstanders van digitale media, vinden het belangrijk dat de rol van digitale technologie niet te groot is en werpen daarom bepaalde beperkingen op, zonder streng te zijn. Daarnaast moedigen ze hun kinderen aan om andere activiteiten te ondernemen.

Van doorslaggevend belang

Ouders leggen weliswaar op verschillende waarden nadruk in de mediaopvoeding van hun kinderen, maar zij hebben met elkaar gemeen dat ze het beste voorhebben met hun kinderen en denken dat digitale media leerzaam kunnen zijn. Des te opvallender is dat ze nauwelijks bezig zijn met het doelbewust stimuleren van het gebruik van digitale media, wat wel vaak gebeurt met boeken (voorlezen) en televisie (samen naar het Jeugdjournaal kijken). Dat is op zich begrijpelijk, want vanwege onduidelijkheid over de effecten van digitale media is er terughoudendheid in het geven van adviezen. Hierdoor zijn ouders er vermoedelijk minder van doordrongen dat zij meer

handelingsmogelijkheden hebben dan inperken of vrijlaten. En juist die derde handelingsoptie, het ondersteunen en actief stimuleren van bepaald gebruik, is misschien wel een vereiste voor het benutten van het leerpotentieel van digitale media. Als je kinderen immers boeken ontzegt of ze er 'hun eigen ding' mee laat doen, komen zij ook niet per definitie tot leren. Ouders, leerkrachten en andere opvoeders zijn van doorslaggevend belang. Toekomstig onderzoek zal uitwijzen of dat ook voor digitale media geldt.

Wat kunnen leerkrachten doen?

Als leerkracht hoef je niet bij de pakken neer te zitten tot er meer duidelijkheid komt over jonge kinderen en digitale media. Je kunt bijvoorbeeld tijdens een ouderavond in gesprek gaan met ouders en strategieën die passen bij onderwijsdoelen overnemen of aanmoedigen. Daarnaast biedt Kennisnet handvatten om met behulp van digitale media ICT-vaardigheden te ontwikkelen, schoolse vaardigheden te stimuleren en het onderwijs betekenisvol te maken. Een voorbeeld is de leessuggestie *7 tips voor het gebruik van Minecraft in de klas*. Als Ivans leerkracht deze website bestudeert, vervangt ze Enzo Knol misschien wel als rolmodel. 🌟

Leestips

- Kennisnet [2014]. *7 tips voor het gebruik van Minecraft in de klas*. www.kennisnet.nl/artikel/7-tips-voor-het-gebruik-van-minecraft-in-de-klas.
- Kennisnet, & Mijn Kind Online (2013). *104 leerzame apps en sites voor kinderen van 2-8 jaar*. www.kennisnet.nl/fileadmin/kennisnet/publicatie/104_leerzame_apps_en_sites.pdf.
- Kruistum, C. van, & Steensel, R. van (2016). *Jonge kinderen (0-8) en digitale technologie*. <https://vu-nl.academia.edu/ClaudiaVanKruistum/Reports>.

Literatuur

- Nikken, P. (2014). *Ukkies: hun brein en mediaopvoeding*. Hilversum: Mediawijzer.net.
- Mediawijzer.net (2016). *Iene miene media: een onderzoek naar media-gebruik door kleine kinderen*. Hilversum: Mediawijzer.net.

Wil je op de hoogte blijven van de ontwikkelingen rondom het jonge kind?

Neem nu een abonnement op HJK



Wil je niets missen, neem dan een abonnement op HJK én JSW en betaal slechts €117,50 per jaar

HJK lezen op tablet en pc via Schooltas



Studenten ontvangen
40%
korting



Ontvang 10 x HJK

Krijg toegang tot het digitaal archief



Samen voor €75,- per jaar

Meer weten? Ga naar www.hjk-online.nl of bel 088-2266691